

Qwirkle

Korte beschrijving van het spel

Qwirkle bestaat uit 108 houten blokjes met daarop zes verschillende figuren in zes verschillende kleuren. De bedoeling van het spel is om zo lang mogelijke rijtjes te leggen met blokjes die ofwel allemaal verschillen van vorm, maar dezelfde kleur hebben, ófwel die allemaal dezelfde vorm hebben, maar variëren in kleur.

Bij elke beurt krijgen de spelers punten voor de rijtjes die ze leggen. Wie aan het eind van het spel, als alle stenen op zijn, de meeste punten heeft, is winnaar.

Bij de start heeft elke speler zes blokjes. Deze zet hij voor zichzelf zichtbaar op tafel. De overige blokjes zitten in de bijbehorende zak.

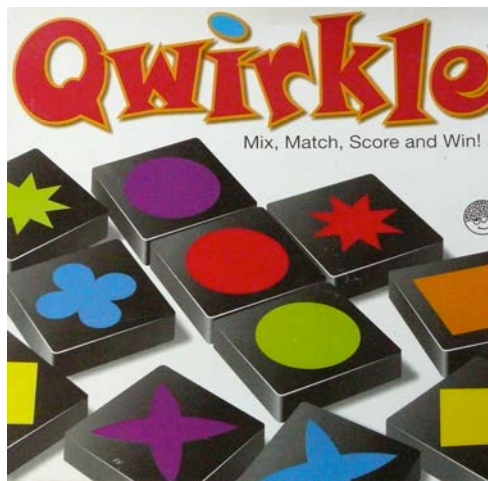
De speler die het langste rijtje kan leggen (zelfde vorm, verschillende kleuren of zelfde kleur, verschillende vormen) mag beginnen. Hij legt zijn rijtje neer en vult zijn aantal blokjes weer aan tot zes. De volgende speler mag met zijn blokje(s) aanleggen bij wat al op tafel ligt door een rij of kolom langer te maken. Na elke beurt wordt het aantal punten geteld en genoteerd: elk blokje levert één punt op. Hoe langer de rijen zijn die je maakt/combineert, hoe meer punten je krijgt. Als je een rijtje van zes (qwirkle) completeert, krijg je een bonus van zes punten.

Qwirkle en rekenen-wiskunde

Bij dit spel gaat het met name om logisch denken/redeneren, strategisch spelen, anticiperen op volgende beurten en op handelingen van anderen. Soms is het beter om het binnenhalen van punten uit te stellen omdat je wellicht in een volgende beurt meer punten in de wacht kunt slepen. Voor jonge kinderen kan ook het onderscheiden van kleuren en vormen interessant zijn. Het gaat dan met name om het redeneren: Welke vorm of welke kleur ontbreekt? Dit spel kan op verschillende niveaus gespeeld worden. De beginner zal andere strategieën gebruiken dan de expert. Je ziet kinderen snel leren. Het is leerzaam om ze ook eens in tweetallen te laten spelen. Ze zullen dan steeds samen moeten overleggen en elkaar moeten overtuigen welke steen het beste neergelegd kan worden en waarom. Uitleggen en redeneren zijn belangrijke wiskundige activiteiten die doorgaans in de gewone rekenlessen niet veel aandacht krijgen. Hoewel het tellen van de punten gedurende het spel of aan het eind een beperkte rol speelt, kan ook dat aandacht krijgen: Hoe tel je alles handig bij elkaar? Schat eens wie er gewonnen heeft? Wat is het maximale aantal punten dat je in een beurt kunt halen?

Wat vinden ze er zelf van?

Je zou misschien verwachten dat kinderen het spel weinig flitsend of saai vinden. Niets is echter minder waar. Zowel jong als oud vindt het een uitdagend spel. De speurtocht naar een Qwirkle of zoveel mogelijk punten, maakt elke beurt spannend. Vooral wanneer je de punten niet meteen bij



Qwirkle

elkaar optelt, maar pas aan het eind van het spel, blijft het tot het laatst spannend wie uiteindelijk de meeste punten heeft. Hoe strategisch je ook speelt, je blijft als speler afhankelijk van de stenen die je pakt. Dit maakt dat er naast tactiek ook geluk meespeelt. Een nadeel is dat de kleuren moeilijk van elkaar te onderscheiden zijn. Zo haalde Pim rood en oranje, en paars en blauw regelmatig door elkaar doordat hij geen verschil zag. Een oplossing kan zijn om de stenen per kleur ook te voorzien van een letter of cijfer.

Het spel heeft in het buitenland al enkele prijzen gewonnen, maar is pas kort op de Nederlandse markt. Toch staat het volgens mij wel op de nominatie om een klassieker te worden!

Iets voor de rekenles?

Qwirkle is zondermeer een spel dat de moeite waard is. Hoewel op de doos staat dat het geschikt is voor kinderen vanaf 6 jaar, is het ook geschikt voor (hoog)begaafde jongere kinderen. Het spelen van Qwirkle stimuleert de ontwikkeling van logisch denken, redeneren, strategisch spelen, anticiperen. Het spel is mooi en degelijk afgewerkt. Het is misschien prijzig, maar omdat het geschikt is voor alle leeftijden, kan het in de verschillende groepen rouleren. Het spel is in twee minuten uitgelegd en duurt niet zo lang. Dat maakt het extra aantrekkelijk.

Gegevens

Materiaal:	Qwirkle
Doelgroep:	vanaf groep 2-3
Aantal spelers:	2-4
Duur:	vanaf ±20 minuten
Uitgeverij:	MindWare
Prijs:	± 29,95 euro
Te koop bij:	www.wizz-spel.nl

Noot:

1. Met deze rubriek bouwen we een mooie verzameling geschikte rekenspellen en spelsuggesties op. Aanvullende speelsuggesties voor dit spel, of tips betreffende spelen die in deze rubriek zouden passen zijn welkom bij de auteur, a.noteboom@slo.nl.